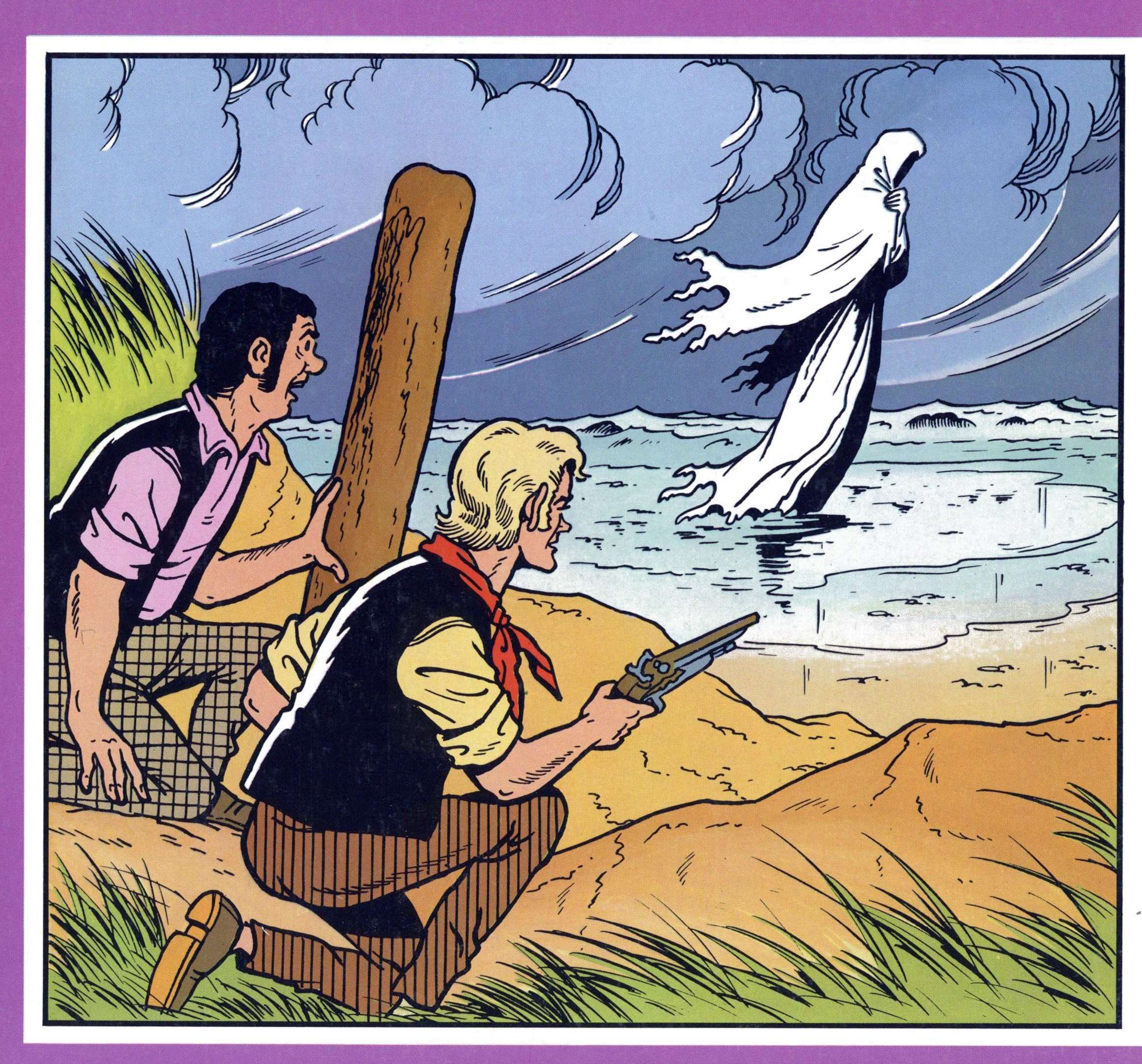
15

WILLY VANDERSTEEN

ROBERT ET BERTRAND

LE FANTÔME DU ZWIN



EDITIONS ERASME

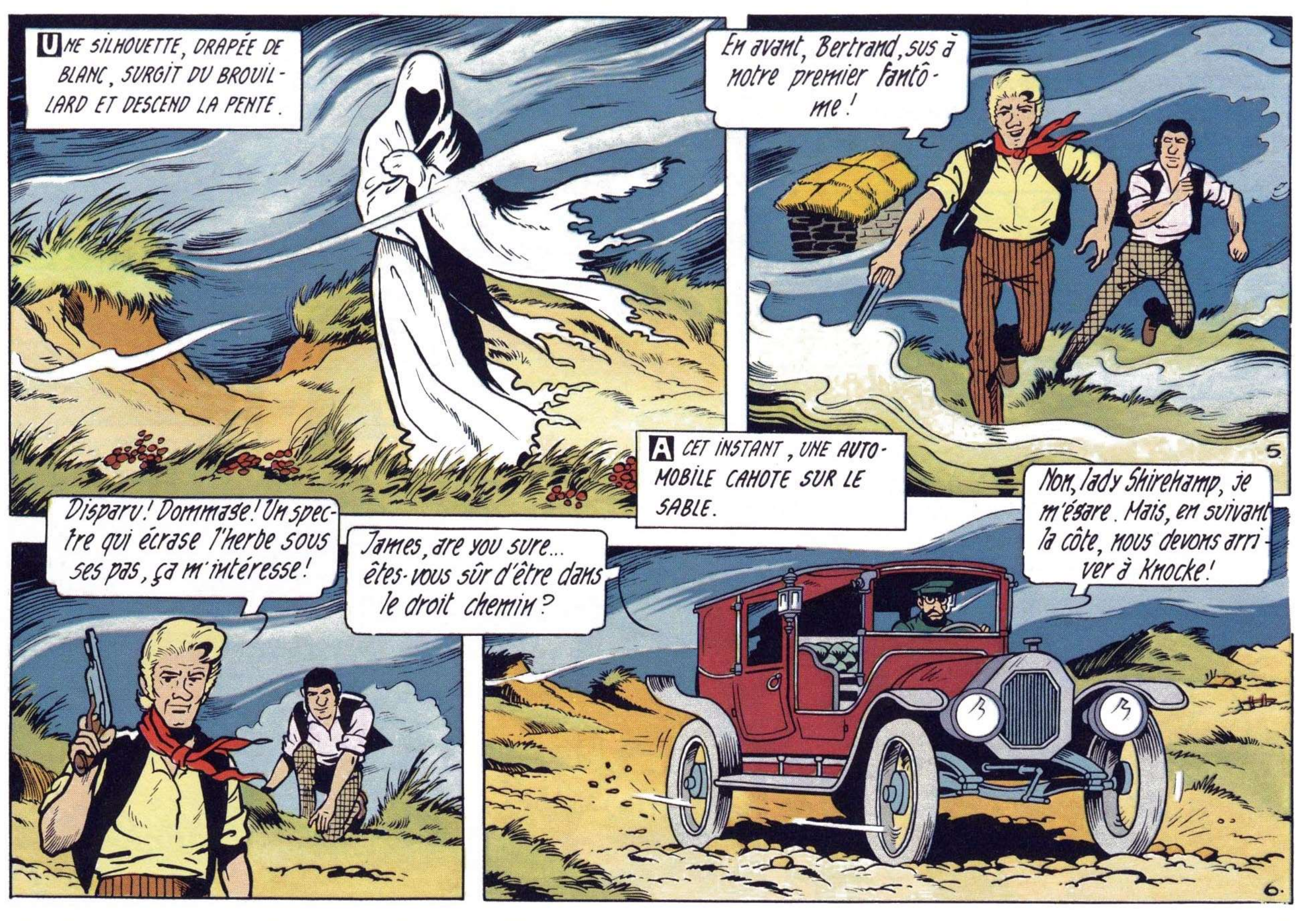
WILLY VANDERSTEEN

LE FANTÔME DU ZWIN



EDITIONS ERASME
ANVERS-BRUXELLES


Robert et Bertrand, nos joyeux lurons, ont reconduit leur protégé, Jacky, à son pensionnat à Delft. Cheminant de Cadzand à Knocke, ils traversent, au large du Zoute, la grande plaine du Zwin.
Le Zwin! C'était, il y a 700 ans, une large embouchure, quand Bruges était le port le plus important d'Europe.
1
Ensablé hélas! Là où des galères ont livré bataille, folâtrent à présent les lapereaux.
Foin d'histoire, Robert! Je suis las et affamé.
Hé! Que cherchez-vous dans le Zwin?
2.
Un endroit où passer la nuit, berger!
Vous pouvez disposer de mon abri dans les dunes mais...
... je ne vous le conseille pas.
Le Zoute est infesté de braconniers, de pilleurs d'épaves, détrousseurs à l'occasion. Les habitants de Knocke les évitent; même les gendarmes ne s'y frottent pas. Et les Volders hollandais ne valent pas mieux!
3
En outre, on prétend que, dans le brouillard, les esprits des noyés hantent les dunes et s'en prennent aux voyageurs égarés.
Robert et Bertrand, qui n'ont pas froid aux yeux, bivouaquent dans la hutte du berger.
Quelle purée de pois! C'est vrai qu'il fait sinistre!
Seigneur! Tu vois ces dunes, Bertrand?
4



Fantastic! A real ghost! Un vrai fantôme... halte, James!

Sorry, lady Shirehamp; c'est trop dangereux et je réponds de votre salut.

James, get out... descendez et invitez ce fantôme à prendre le thé.

Bon, j'oubliais! Les Anglais raffolent des fantômes.

Seigneur! Que va-t-il se passer?

DEUX BRACONNIERS, COIFFÉS DE PEAUX DE LAPINS POUR TROMPER LE GIBIER, OBSERVENT LA SCÈNE.

Une touriste anglaise! Ça doit valoir le dérangement!

Pas un geste! Nous allons dé-lester la dame de sa bourse et de ses bijoux!

LE CHAUFFEUR RÉAGIT AVEC LA PROMPTITUDE DE L'ÉCLAIR.

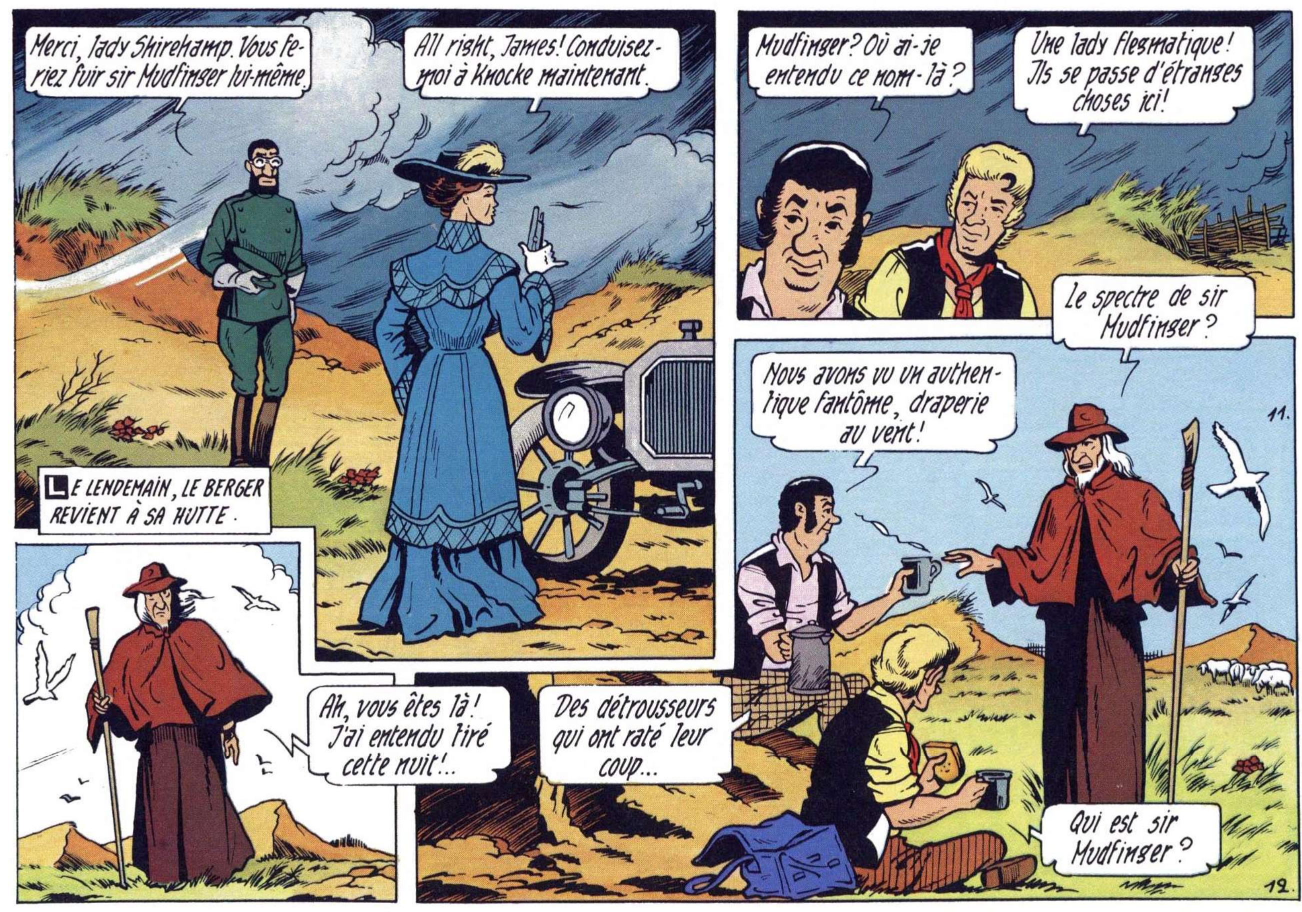
Ça te coûtera la vie!

9.

Tonnerre! Vite, fuyons!

Elle a du cran! Ils ne demandent pas leur reste! Nous n'avons pas dû intervenir; mais nous avons manqué notre distingué fantôme.

10.











PLUS TARD

Tiens tout de même? Qui profite de sa mort pour jouer au fantôme?

Bah! Une farce de pilleur d'épaves pour éloigner les curieux. On fait un tour à Knocke?

14

KNOCKE, SUR LA PLAGE...

147

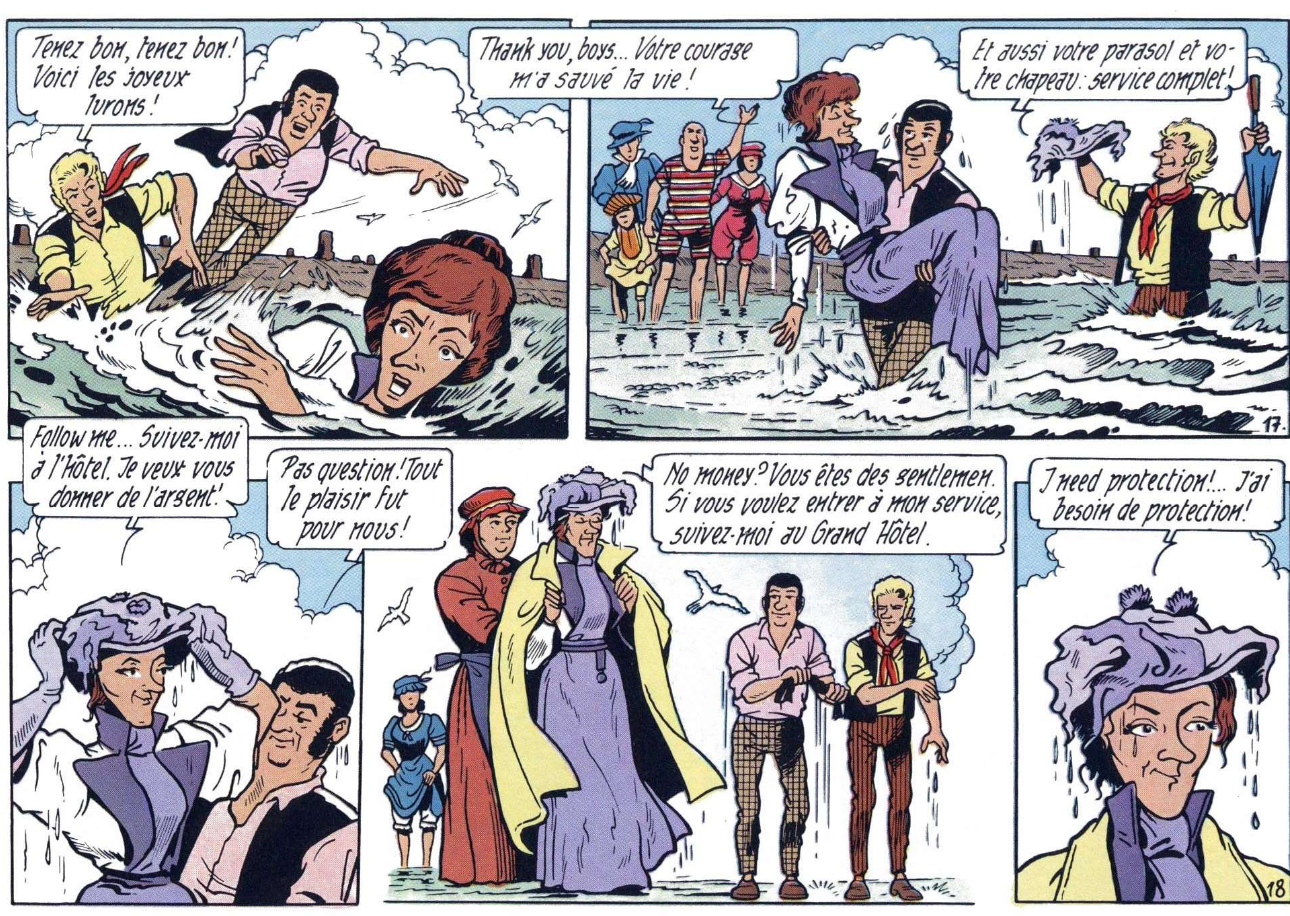
15

Ridicules, ces baigneurs pudibonds véhiculés en cabine jusque dans la mer!

Oui, et ils ouvrent leur ombrelle, s'enduisent de crème, etc... de peur de brunir! Drôle de mode!

Tiens? Notre intrépide lady Shirehamp se promène sur le brise-lames! Oh! elle glisse!

16


Tenez bon, tenez bon! Voici les joyeux lurons!
Thank you, boys... Votre courage m'a sauvé la vie!
Et aussi votre parasol et votre chapeau: service complet!
17.
Follow me... Suivez-moi à l'Hôtel. Je veux vous donner de l'argent!
Pas question! Tout le plaisir fut pour nous!
No money? Vous êtes des gentlemen. Si vous voulez entrer à mon service, suivez-moi au Grand Hôtel.
I need protection!... J'ai besoin de protection!
18


ROBERT ET BERTRAND ACCEPTENT LA PROPOSITION ET LADY SHIREHAMP LES ENVOIE D'ABORD CHEZ LE COIFFEUR ET CHEZ LE TAILLEUR. PUIS ILS SE PRÉSENTENT À L'HÔTEL.
Etes-vous vraiment décidée à engager ces inconnus, lady Shirehamp?


Yes, Mathilde, naturellement. Dites à James qu'il est libre ce soir.
19.


Wonderful! Splendide! Vous êtes merveilleux!
I will tell you... je vais vous dire pourquoi j'ai besoin de vous!


James, tu ne vas pas tolérer qu'elle engage ces deux vagabonds?
C'est elle qui décide, je n'ai rien à dire!
20











Tu connais bien notre directeur, n'est-ce pas? Demain, un colonel suisse vient loger à l'hôtel.

Peux-tu lui faire attribuer la chambre à côté de lady Shirehamp? Pour ma facilité de service!

Compte sur moi, Mathilde!

ENTRETEMPS.

You must know... vous devez savoir: personne n'ignore que je voyage beaucoup sur le continent.

23

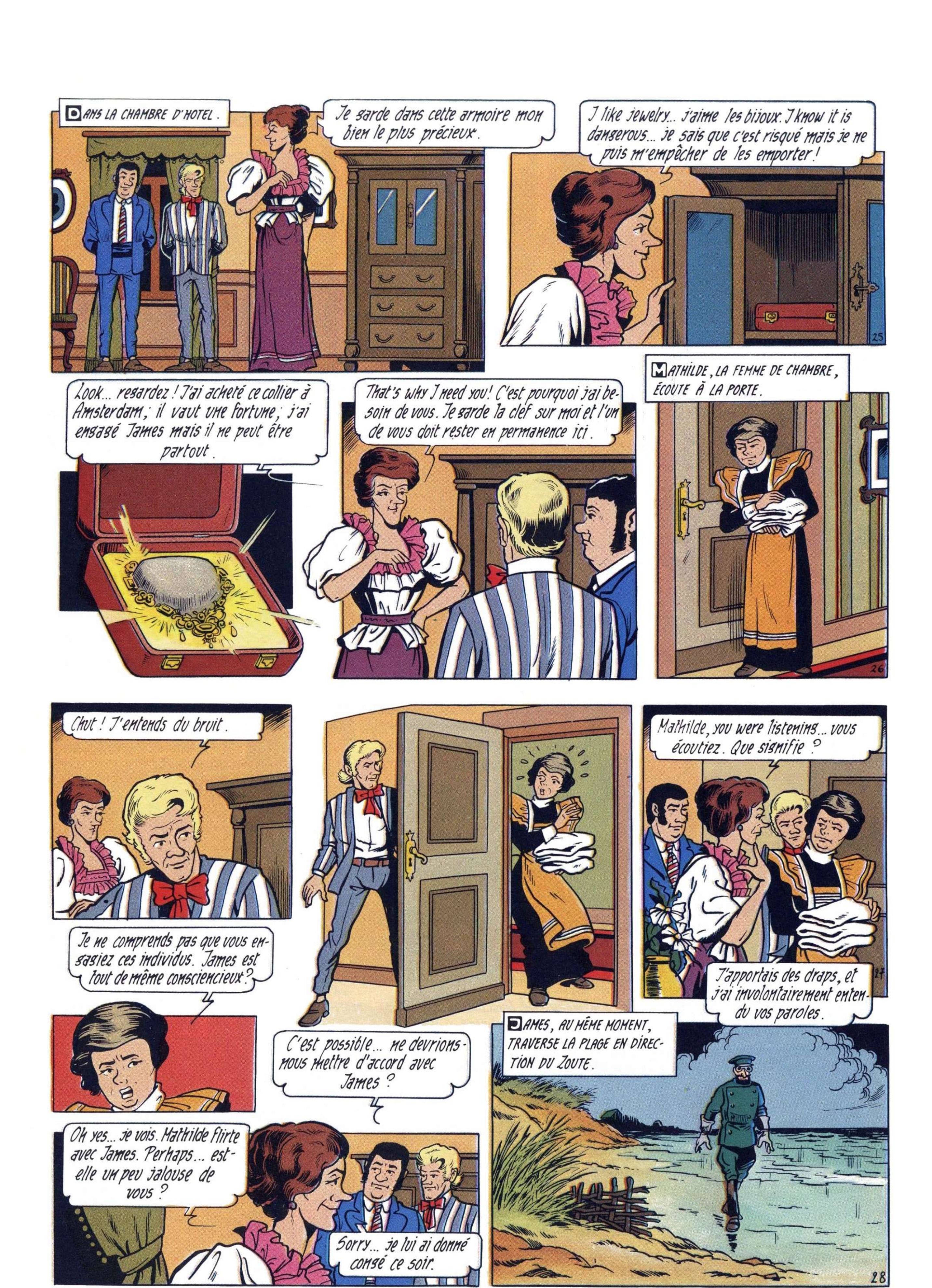
Knocke est une cité balnéaire montante pour un public d'élite; ce qui attire aussi les pickpockets et les rats d'hôtel.

A friend of mine... Une amie m'a recommandé James comme garde du corps.

Pourquoi devez-vous être protégée, lady Shirehamp?

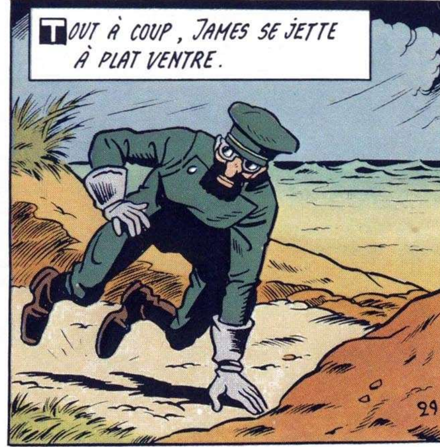
Follow me... venez, je vais vous montrer!

24


DANS LA CHAMBRE D'HOTEL.
Je garde dans cette armoire mon bien le plus précieux.
I like jewelry... j'aime les bijoux. I know it is dangerous... je sais que c'est risqué mais je ne puis m'empêcher de les emporter!
25
Look... regardez! J'ai acheté ce collier à Amsterdam; il vaut une fortune; j'ai engagé James mais il ne peut être partout.
That's why I need you! C'est pourquoi j'ai besoin de vous. Je garde la clef sur moi et l'un de vous doit rester en permanence ici.
MATHILDE, LA FEMME DE CHAMBRE, ÉCOUTE À LA PORTE.
26
Chut! J'entends du bruit.
Je ne comprends pas que vous engagiez ces individus. James est tout de même consciencieux?
C'est possible... ne devrions-nous mettre d'accord avec James?
Oh yes... je vois. Mathilde flirte avec James. Perhaps... est-elle un peu jalouse de vous?
Sorry... je lui ai donné congé ce soir.
Mathilde, you were listening... vous écoutiez. Que signifie?
J'apportais des draps, et j'ai involontairement entendu vos paroles.
27
JAMES, AU MÊME MOMENT, TRAVERSE LA PLAGE EN DIRECTION DU ZOUTE.
28

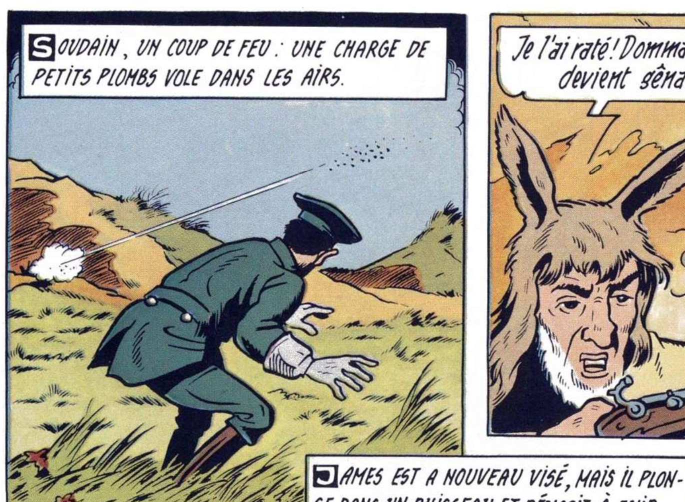

Ce doit être la tombe de Mudfinger, le gentleman-cambrioleur; je voudrais bien...


...rencontrer ce fantôme. Tout porte à croire qu'il ne se montre que pour éloigner les curieux!


TOUT À COUP, JAMES SE JETTE À PLAT VENTRE.
29.


ENTRE LES DUNES, APPARAÎT LE FANTÔME.


Bon! Dans la plaine, il ne peut m'échapper.
30.

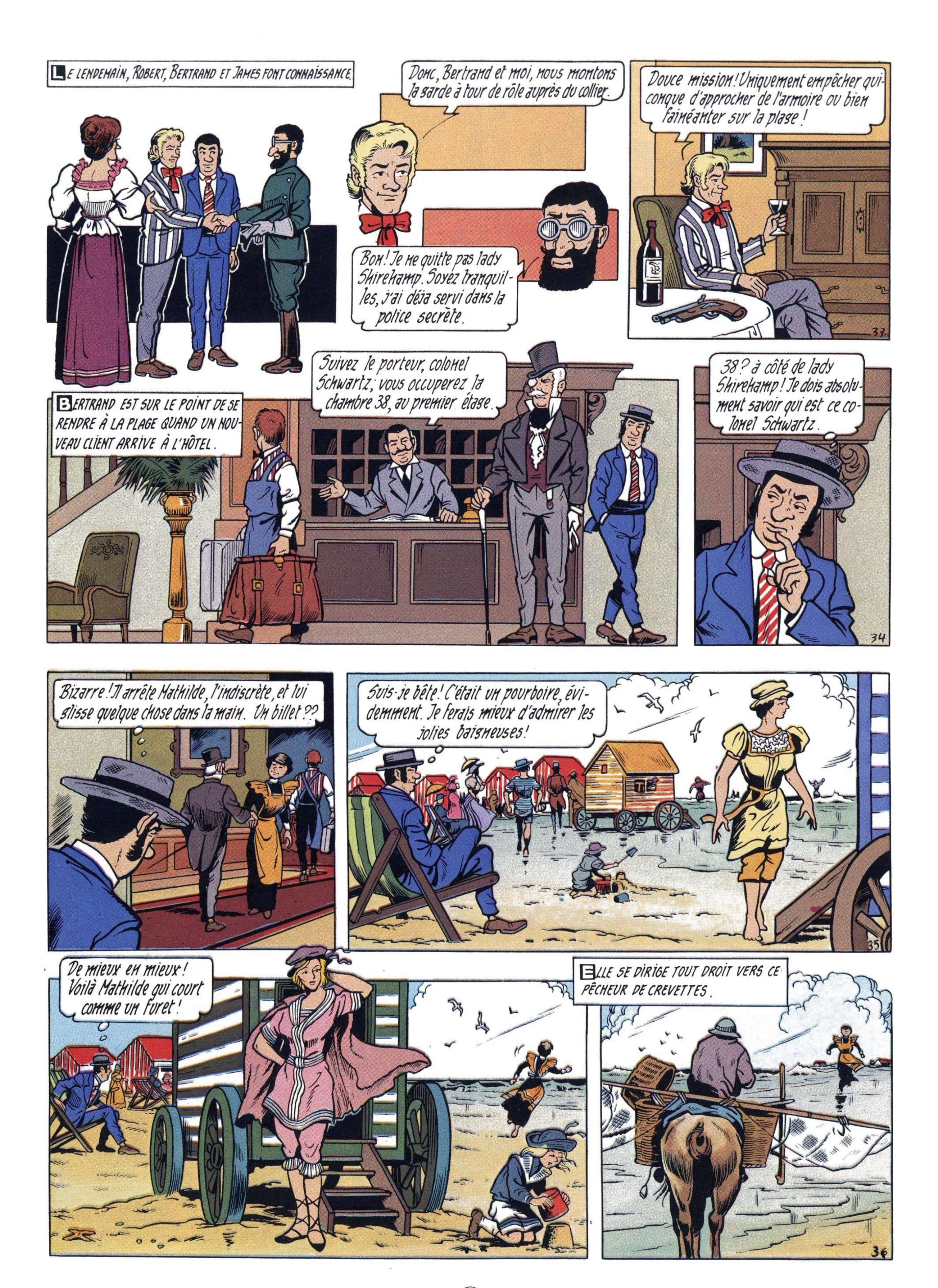

SOUDAIN, UN COUP DE FEU: UNE CHARGE DE PETITS PLOMBS VOLE DANS LES AIRS.

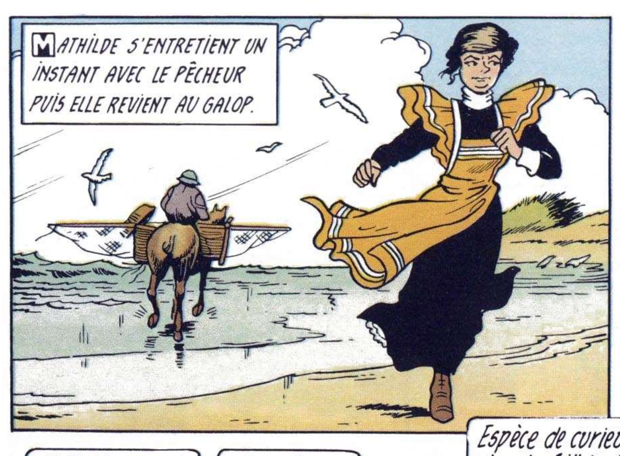

Je l'ai raté! Dommage car ce type devient gênant.
31

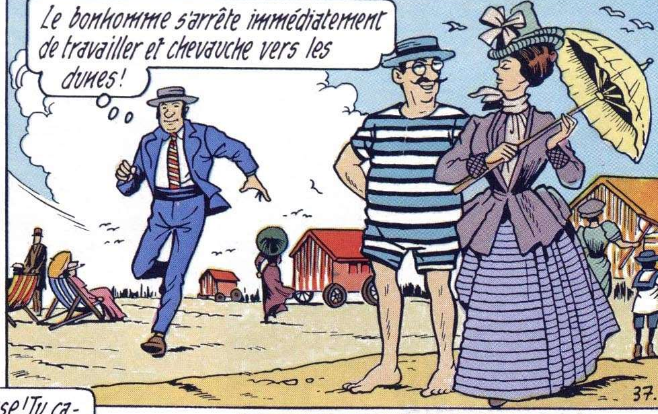

Le fantôme déguerpit! J'aurais dû emporter mon pistolet!


JAMES EST A NOUVEAU VISÉ, MAIS IL PLONGE DANS UN RUISSEAU ET RÉUSSIT À FUIR.


Le spectre est bien protégé; cela cache autre chose qu'une chasse aux lapins.
32


Le lendemain, Robert, Bertrand et James font connaissance.
Donc, Bertrand et moi, nous montons la garde à tour de rôle auprès du collier.
Bon! Je ne quitte pas lady Shirehamp. Soyez tranquilles, j'ai déjà servi dans la police secrète.
Douce mission! Uniquement empêcher quiconque d'approcher de l'armoire ou bien fainéanter sur la plage!
33
Bertrand est sur le point de se rendre à la plage quand un nouveau client arrive à l'hôtel.
Suivez le porteur, colonel Schwartz; vous occuperez la chambre 38, au premier étage.
38? à côté de lady Shirehamp! Je dois absolument savoir qui est ce colonel Schwartz.
34
Bizarre! Il arrête Mathilde, l'indiscrète, et lui glisse quelque chose dans la main. Un billet??
Suis-je bête! C'était un pourboire, évidemment. Je ferais mieux d'admirer les jolies baigneuses!
35
De mieux en mieux! Voilà Mathilde qui court comme un furet!
Elle se dirige tout droit vers ce pêcheur de crevettes.
36


MATHILDE S'ENTRETIENT UN INSTANT AVEC LE PÊCHEUR PUIS ELLE REVIENT AU GALOP.


Le bonhomme s'arrête immédiatement de travailler et chevauche vers les dunes!
37.


Mathilde, qu'as-tu fomenté avec ce pêcheur ?
Ça ne te regarde pas, vagabond!


Espèce de curieuse! Tu caches des billets et tu délaisses ton service pour...


Décampe, Bertrand! De quel droit agaces-tu Mathilde ?
38


Nous devons redoubler de prudence! Un client lui a glissé quelque chose dans la main ; puis elle a couru vers un pêcheur de crevettes. Peut-être nous espionne-t-elle?


C'est trop bête! J'ai reçu un pourboire et puis, je suis allé commander des crevettes pour offrir à James, mon James, entends-tu?


N'anticipons pas, Mathilde. Autre chose, Bertrand. Le spectre de Mudfinger est couvert par un tir de braconniers.
En outre, un colonel suisse occupe la chambre à côté de lady Shirehamp!
39


Ne te fais pas de soucis, James! C'est un hôte distingué qui donne de bons pourboires!


Cela ne prouve rien. Mais le voilà; nous allons savoir tout de suite s'il est digne de confiance!


Oh! Pardon, colonel.


Voici son portefeuille!
Tu as les doigts agiles! Fais voir!
40


Son passeport est en règle; nous pouvons être tranquilles!
Rends ce portefeuille à son propriétaire, Mathilde. Dis que tu l'as trouvé.
Vous vous tracassez pour rien; le seul à craindre était Mudfinger et il est mort.
James, nous voudrions sortir ce soir; voulez-vous assumer la garde?
Bon! Ça va.
41
Robert et Bertrand endossent leurs vieilles nippes et vont dans les dunes, où le spectre leur apparaît bientôt.
Il protège visiblement la tombe de toute curiosité. Tiens? Il s'éloigne cette fois; nous l'aurons!
Les vagabonds! Ils ne savent pas que je les vois!
42


Nos amis rampent sur les traces du spectre; mais celui-ci disparaît subitement, comme absorbé par le sable.
Oh! Sous ce fût, un tunnel! C'est là qu'a disparu notre facétieux fantôme!
En avant, Robert! Il ne peut pas nous échapper!
43
Des filets, des paniers: la hutte d'un pêcheur de crevettes. Tiens? La lampe s'allume! Notre fantôme rentre à l'instant.
Les étrangers risquent gros dans les dunes. Qu'attendez-vous de Sis, le pêcheur de crevettes?
44.





Oui, ne serais-tu pas le pêcheur de crevettes que Mathilde a contacté sur la plage du Zoute ?

45.















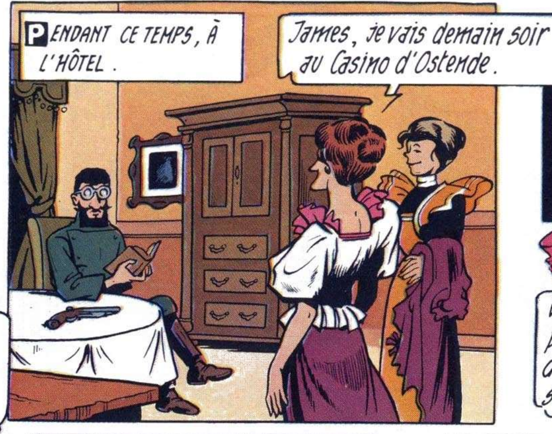






Bertrand, fais quelque chose, voyons !
Heu... oui... mais du diable si je sais quoi.
TONK! TONK!
Ah oui, c'est vrai ! J'ai un pistolet en poche !
Halte, Sis, ou je tire !
Ça c'est la fin ! Ouvrez le coffre et...si vous êtes de la police...
Non, non. Va voir, Robert!
Tsss... Une défroque de fantôme; un sac de voyage marqué M! Mudfinger ?
Oui, Mudfinger n'est pas mort. La tombe est vide. Je vais vous dire ce qui c'est passé !
En fuyant les gendarmes, Mudfinger faillit se noyer; mais je l'ai sauvé. Il me paya généreusement pour le cacher ici et faire croire à la ronde qu'il était mort.
J'ai creusé une tombe fictive; je suis allé signaler l'accident; les gendarmes qui n'aiment pas venir au Zwin se sont contentés de dresser procès-verbal sur la foi de ma déclaration.
Avant de repartir, Mudfinger m'a chargé de faire le fantôme pour éloigner les curieux de la tombe et pour qu'on ne découvre pas la verité !
Je suppose qu'il est retourné en Angleterre. Si vous ne me dénoncez pas, je vous promets d'aller vivre honnêtement en Hollande.
Et voilà ! Mais que vient faire Mathilde dans tout cela ?
A cela, je refuse de répondre.
D'UN GESTE IMPRÉVISIBLE, SIS ENVOIE LE PISTOLET EN L'AIR ET SAUTE À TRAVERS LA FENÊTRE.







Fine... Parfait ; je l'enferme à nouveau dans l'armoire.



Ecoute, Mathilde, j'en ai assez de tes manigances. Tu en as tant fait que tu m'as mis la puce à l'oreille.







Il a été payé pour creuser une tombe fictive et pour faire le fantôme !

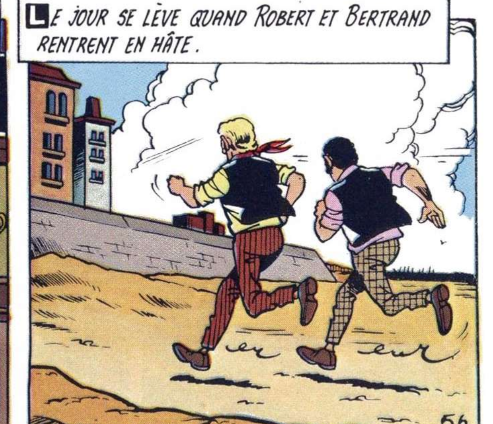
Je soupçonnais tout cela. Que dois-tu faire pour Mudfinger ?

55.



Non, nous ne l'avons plus revu. Père le croit en Angleterre.

Tu es libre, Mathilde ; mais je ne puis te tolérer ici. Fais-toi porter malade jusqu'au départ de lady Shirekamp.



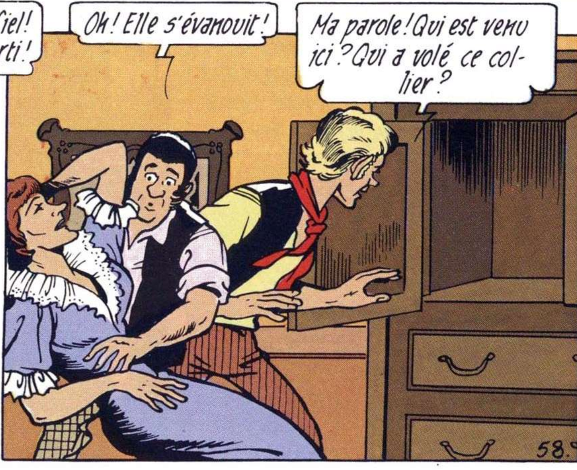

Where do you come from?... D'où venez-vous?
Nous suivions des traces. Nous devons être prudents: Mudfinger vit!


James est-il resté ici? est-il digne de foi? Le collier est-il toujours en place?


Don't be silly... je l'ai encore essayé il y a une heure.
57.


I will show you... Je vais vous le montrer; je suis seule à avoir la clef.


?
Good heavens! Juste Ciel! It is gone... Il est parti!


Oh! Elle s'évanouit!
Ma parole! Qui est venu ici? Qui a volé ce collier?
58.


Mudfinger! Mais comment? Je n'ai pas quitté la pièce.


Mais Mudfinger vit... La tombe dans les dunes est vide. Sis, le pêcheur de crevettes, fait le fantôme pour...
Nous savons cela. Mais Mudfinger est introuvable. Mathilde serait-elle son indicatrice?


Mathilde était ici auprès de moi. Je m'en porte garant et je l'ai laissé rentrer car...
Quoi? Parce qu'elle flirte avec toi, tu la laisser aller? Bertrand, nous devons la rattraper...


Non, vous restez ici. Pourquoi ne seriez-vous pas les indicateurs de Mudfinger?
59-60.

Mathilde est la fille de Sis, je suis au courant. Mais j'ai eu peine à me dominer pour ne pas mettre plus tôt sous les verrous.

Toi? Qui es-tu donc? De quel droit nous insultes-tu?

Je vais tout de suite éclairer votre lanterne!

61

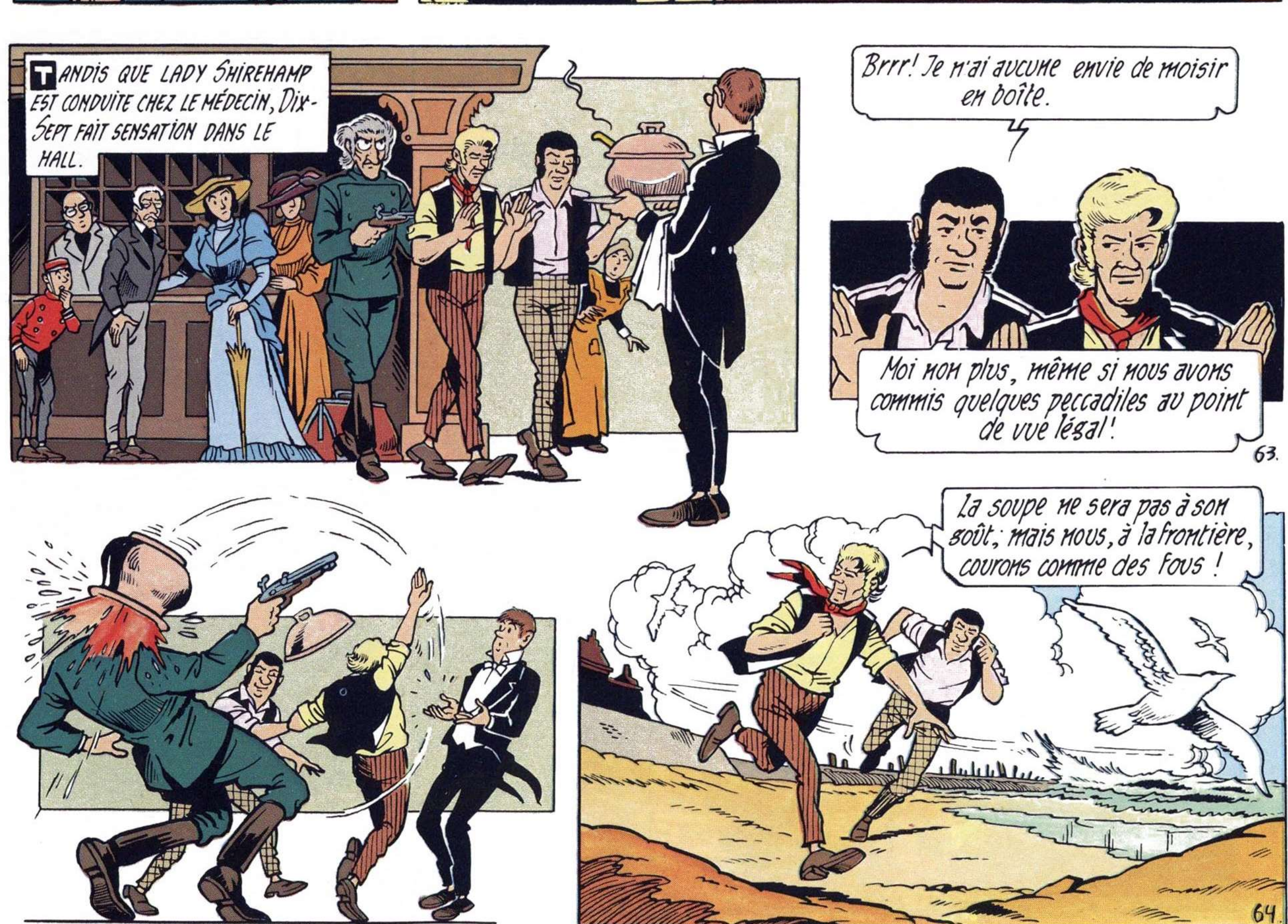
Dix-Sept! Oui, vous me reconnaissez bien maintenant! Ma mission m'ôtait toute latitude de m'occuper de vous. Mais je vous ai drôlement fait marcher, hahaha!

Eh bien! C'est vrai qu'il nous a eus!

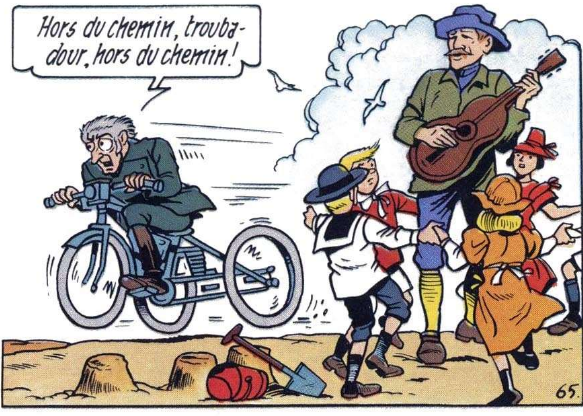
Cela prouve enfin ma supériorité sur vous!

Je vous enferme à la gendarmerie locale jusqu'à ce que j'aie élucidé de vol.

62




Bertrand, est-ce le moment d'acheter des friandises à la mère Babelutte? Vite, je vois arriver Dix-Sept.

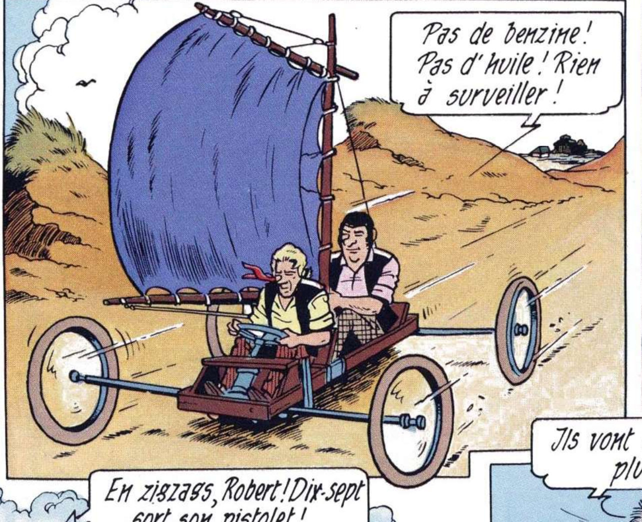

Hors du chemin, troubadour, hors du chemin!
65.


Miracle! Un char à voile! Roule-t-il vraiment sous l'effet du vent?
Ah ben ouais; sûr!

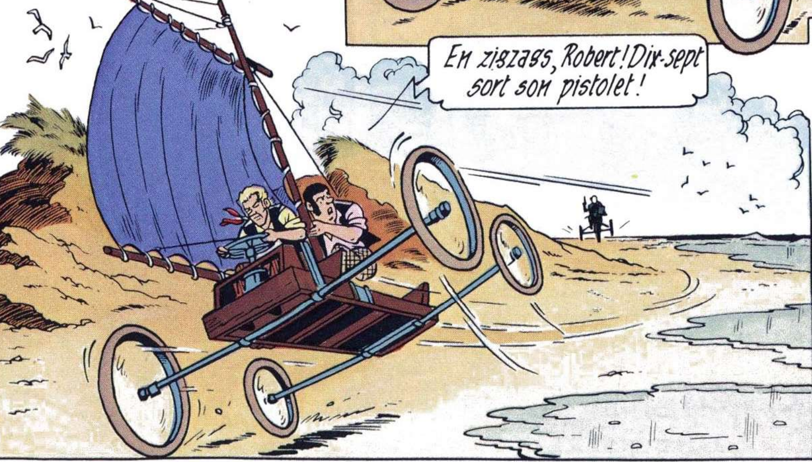

Donc, si je hisse les voiles, ça part?
Ah ben ouais! Sûr!


Ah! ces touristes et leurs questions saugrenues!
66.

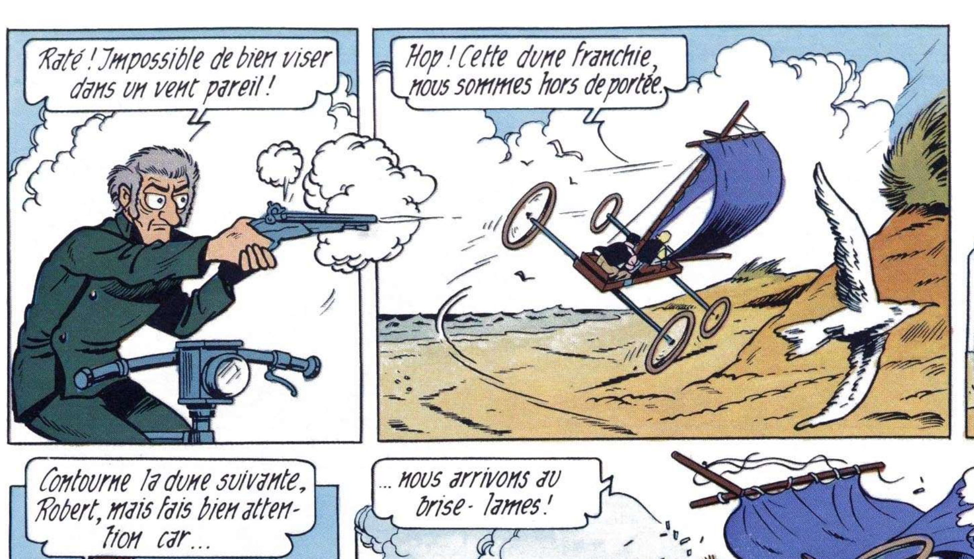

Tsss, s'il y a jamais une crise d'énergie, voilà la solution!

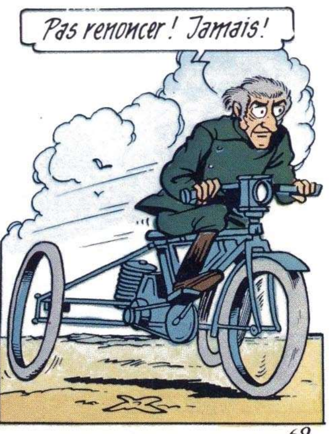

Pas de benzine! Pas d'huile! Rien à surveiller!


Si si! La tête du conducteur!
67


En zigzags, Robert! Dix-sept sort son pistolet!

Ils vont m'échapper; je n'ai plus le choix.
68


Raté ! Impossible de bien viser dans un vent pareil !
Hop ! Cette dune franchie, nous sommes hors de portée.

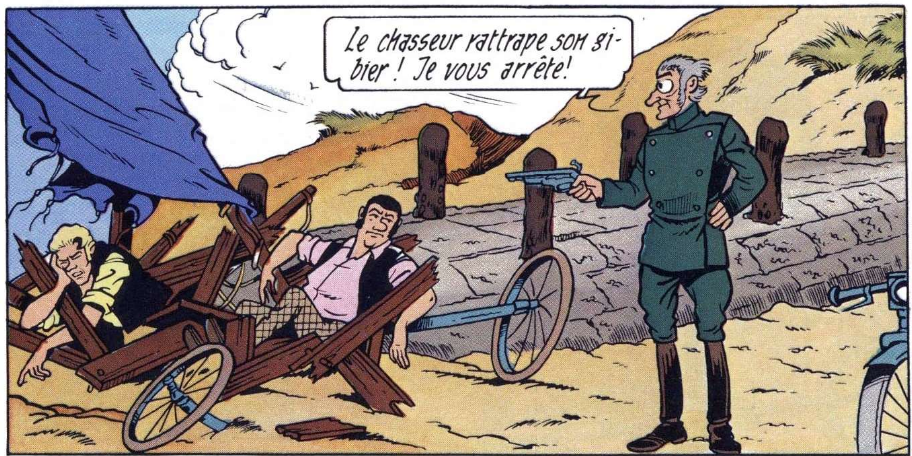

Pas renoncer ! Jamais !

69.


Contourne la dune suivante, Robert, mais fais bien attention car...


... nous arrivons au brise-lames !

70.


Le chasseur rattrape son gibier ! Je vous arrête !


Compris, noble chasseur ! Mais laissez-nous nous dégager !

71.

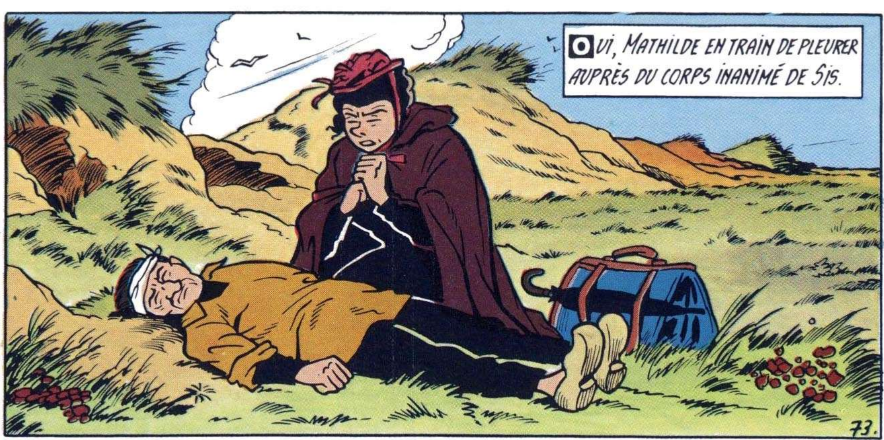

Le dernier mot n'était pas dit !


Le gibier honore le chasseur... et le ficelle avec ardeur.


Une fois le chasseur bien emballé... nous avons le temps de rechercher le collier !

72.


Mon Dieu, Bertrand, qui voilà? Mathilde?


Oui, MATHILDE EN TRAIN DE PLEURER AUPRÈS DU CORPS INANIMÉ DE SIS.
73.


Je l'ai trouvé en essayant de franchir la frontière par les dunes. Il s'est blessé en sautant à travers la fenêtre; il a perdu tant de sang qu'il est épuisé; il est tombé et... écoutez... comme il geint...

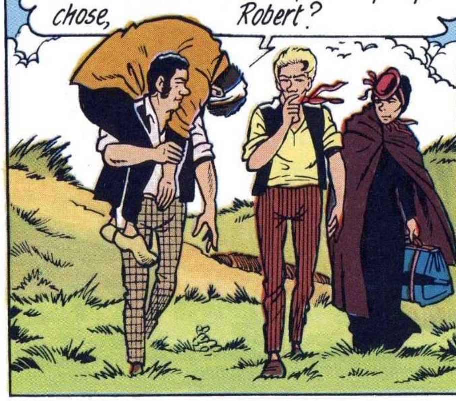

C'en est fait de moi... je ne vous ai pas dit... Mudfinger déguisé encore à Knocke... bien préparé son coup!

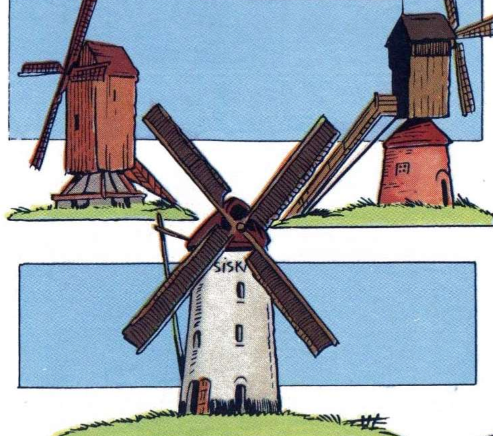

Promettez-moi de veiller sur Mathilde; je vous dirai...
74


Courage, Sis, tu en sortiras! Où est Mudfinger?
Demandez Nelis, le moulin... à trois ailes... près du pont... Mudfinger est...


Oh! Il perd connaissance! Que signifie tout cela?


Nelis, c'est un menuisier qui a travaillé au Grand Hôtel. Il y a peu, il est parti pour la Hollande; je ne l'ai plus revu!
75.


Ramenons Sis chez lui; Mathilde ira quérir un médecin. Tu y comprends quelque chose, Robert?


SISKA
Non, il y a plusieurs moulins à Knocke mais aucun...


... n'a trois ailes et aucun ne se trouve près d'un pont! Que veut dire Sis?
76.





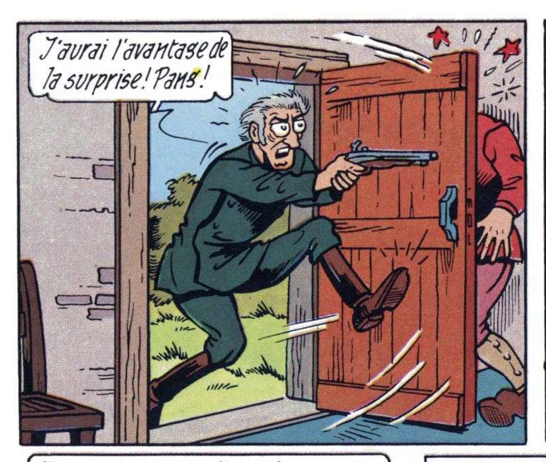


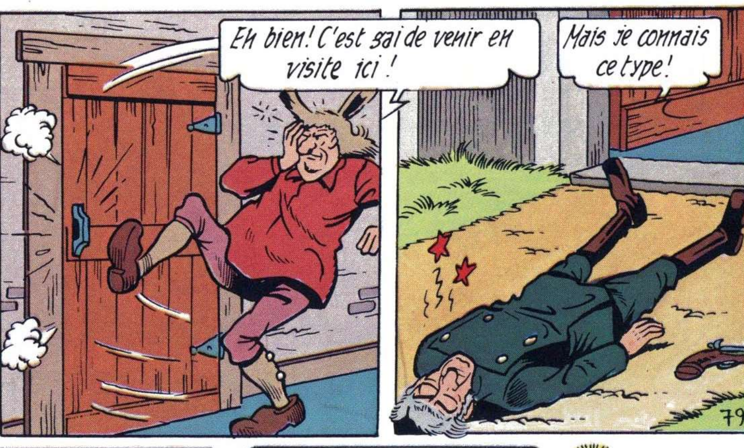




La maison de Sis, le pêcheur de crevettes; ils doivent être là.

78.



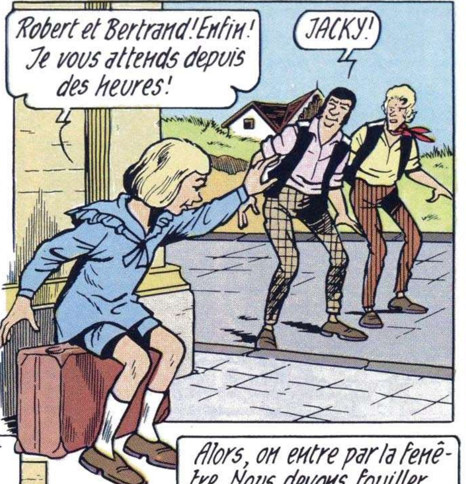






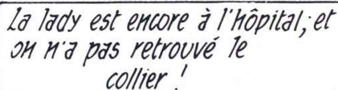



J'avais écrit à Jacky que nous étions ici pour un certain temps. Il a répondu qu'il allait arriver aujourd'hui en train!


Robert et Bertrand! Enfin! Je vous attends depuis des heures!
JACKY!

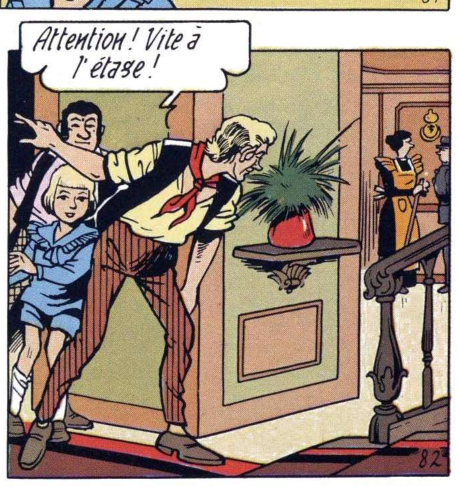

Surtout, n'entrez pas au Grand Hôtel!

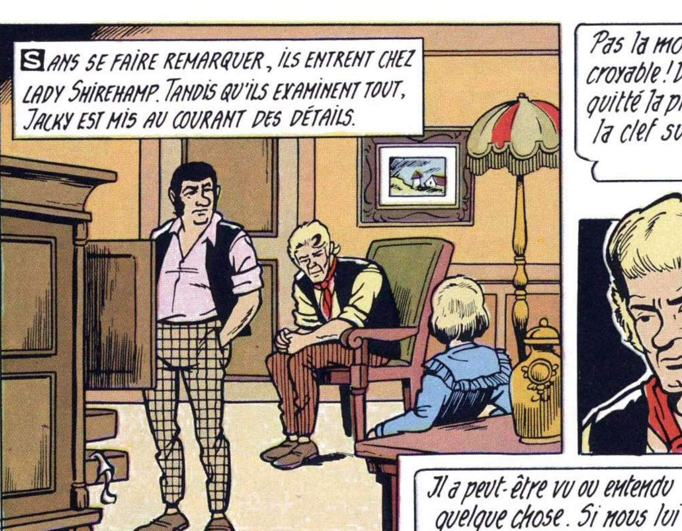

J'ai bavardé avec le groom; il m'a tout raconté. Il y a des policiers de faction pour vous arrêter!
81

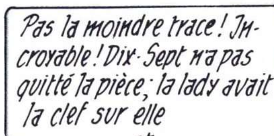

La lady est encore à l'hôpital; et on n'a pas retrouvé le collier!




Alors, on entre par la fenêtre. Nous devons fouiller la chambre!


Attention! Vite à l'étage!
82


SANS SE FAIRE REMARQUER, ILS ENTRENT CHEZ LADY SHIREHAMP. TANDIS QU'ILS EXAMINENT TOUT, JACKY EST MIS AU COURANT DES DÉTAILS.

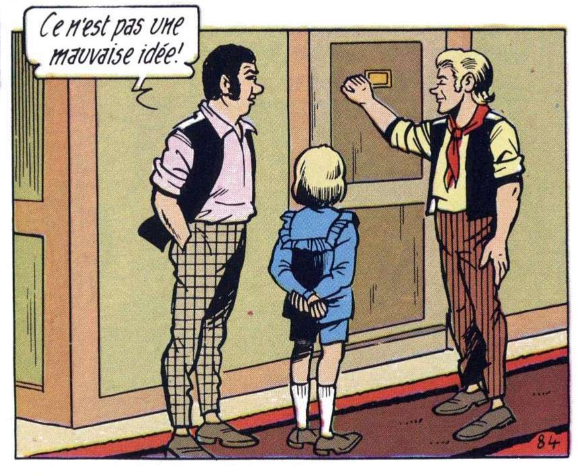

Pas la moindre trace! Incroyable! Dix-Sept n'a pas quitté la pièce; la lady avait la clef sur elle et...




Et que signifient les mots de Sis? Moulin... Trois ailes... Pont... Incompréhensible! Qui est Mudfinger et où est-il?
Qui occupe la chambre voisine?
83


Nous y avons pensé, Jacky! C'est un colonel suisse; et ses papiers sont en règle; Dix-Sept les a examinés!

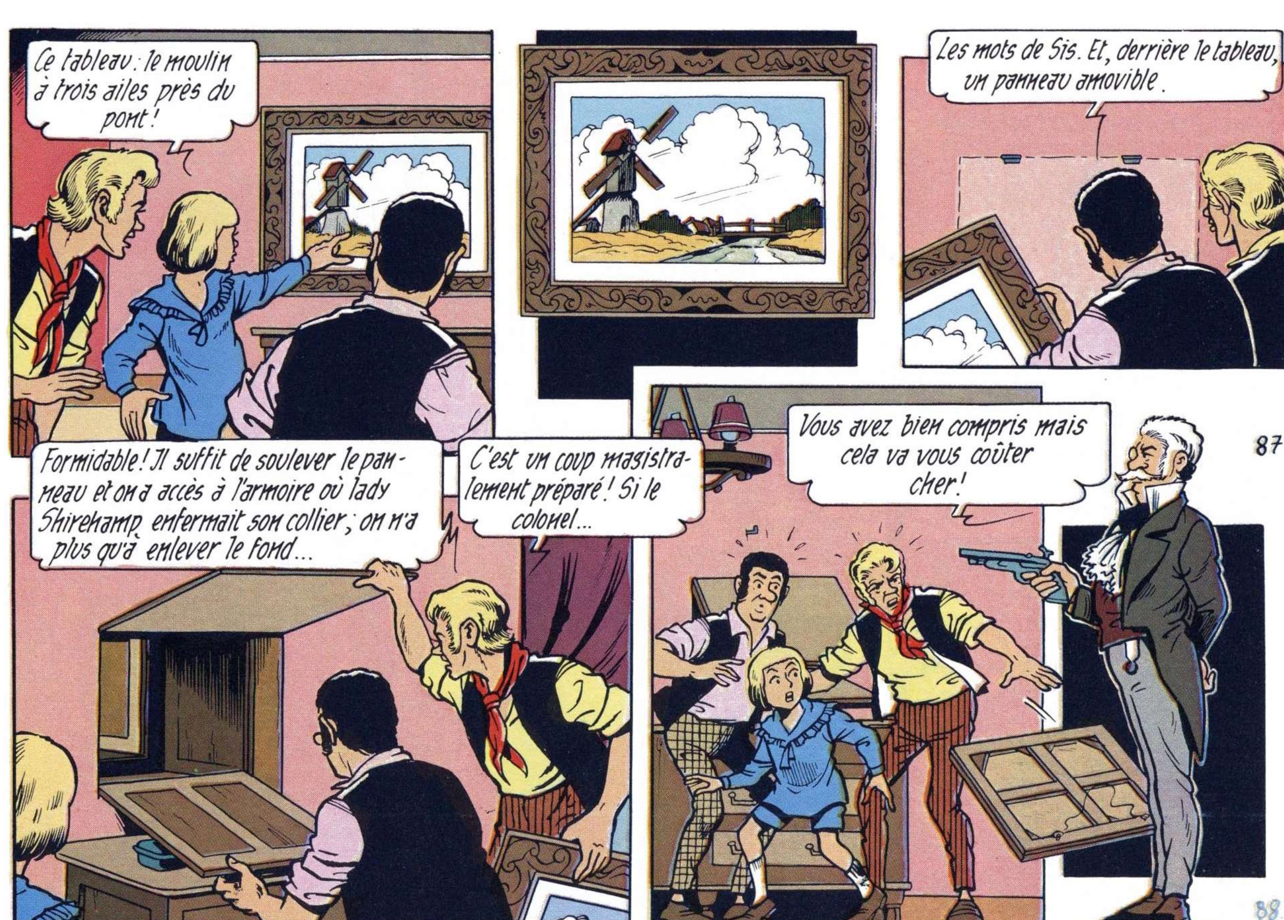

Il a peut-être vu ou entendu quelque chose. Si nous lui demandions?


Ce n'est pas une mauvaise idée!
84


Pouvons-nous voir le colonel, jeune fille?
Il vient de descendre régler sa note, car il quitte l'hôtel.
Voulez-vous le prier de monter ici? Nous l'attendons dans sa chambre!
Ce départ a bien un petit air étrange, mais s'il était impliqué dans l'affaire, il aurait fui plus tôt.
85.

Jetons tout de même un coup d'œil dans les bagages de Sa Seigneurie.

Rien de spécial! Des sabres, des uniformes, un nécessaire. Du reste, il est en règle.

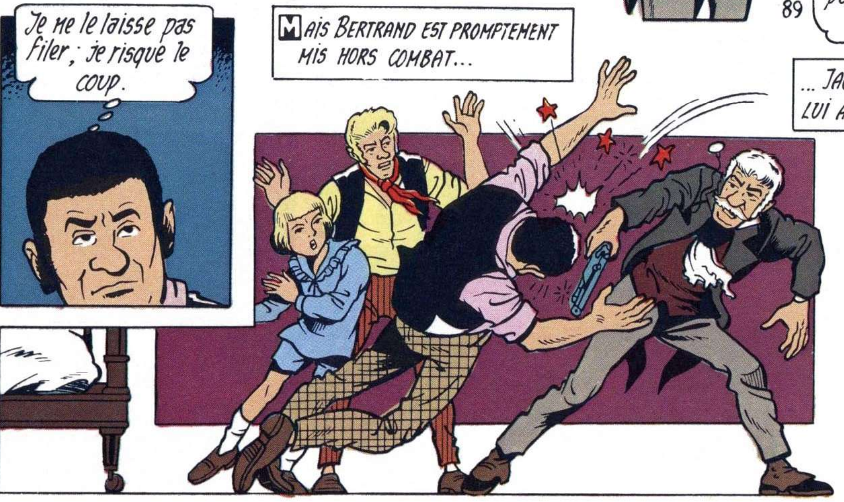
Oh! Regardez là! Ce que nous cherchions!
86

Ce tableau: le moulin à trois ailes près du pont!
Les mots de Sis. Et, derrière le tableau, un panneau amovible.
87
Formidable! Il suffit de soulever le panneau et on a accès à l'armoire où lady Shirehamp enfermait son collier; on n'a plus qu'à enlever le fond...
C'est un coup magistralement préparé! Si le colonel...
Vous avez bien compris mais cela va vous coûter cher!
88

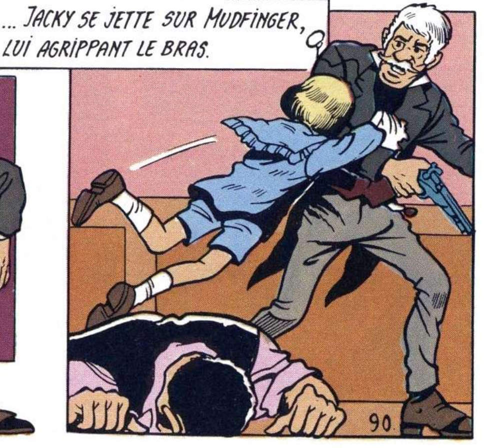


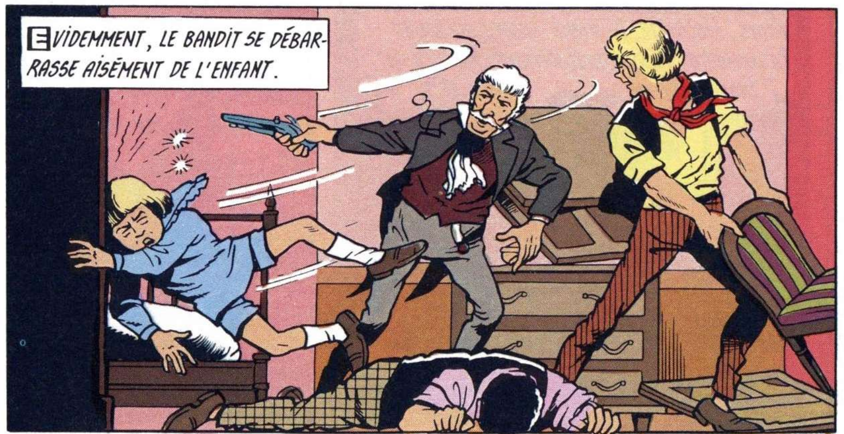
Longtemps avant que lady Shirekamp ait quitté l'Angleterre, je connaissais le numéro de la chambre qu'elle s'était fait réserver en cet Hôtel. Le menuisier Nelis se laissa corrompre et fabriqua ce volet secret. Mais j'ai dû fuir avant l'arrivée de lady Shirekamp!

Sis, avide d'argent pour aider sa fille, m'a sauvé et caché. Pendant qu'il jouait au fantôme auprès de ma soi-disant tombe, j'ai pu me déguiser et prendre mes quartiers au Grand Hôtel. Mais j'ai dû attendre que ma voiture soit réparée pour partir en France et, de là, m'embarquer pour l'Angleterre.

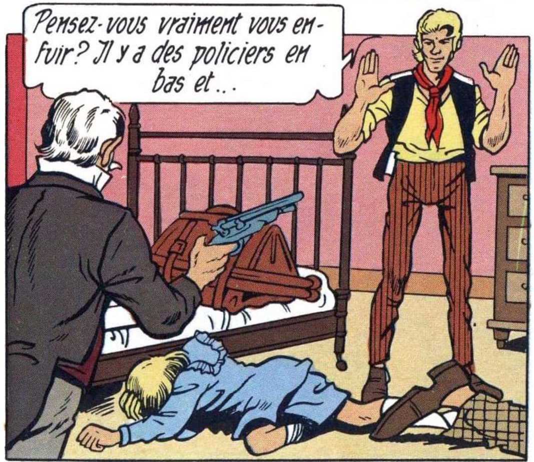
89

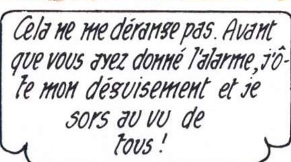




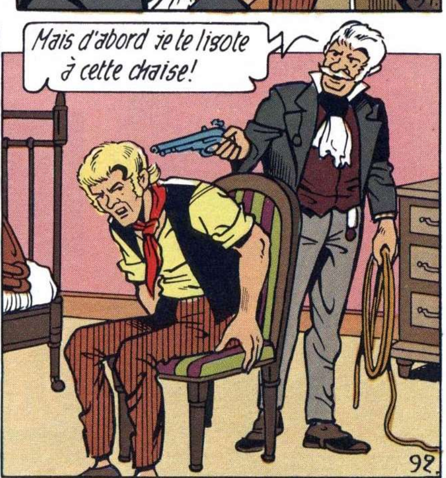


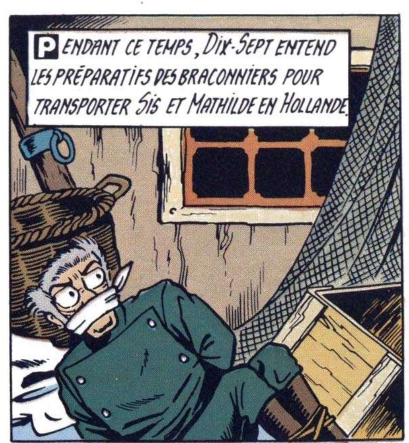


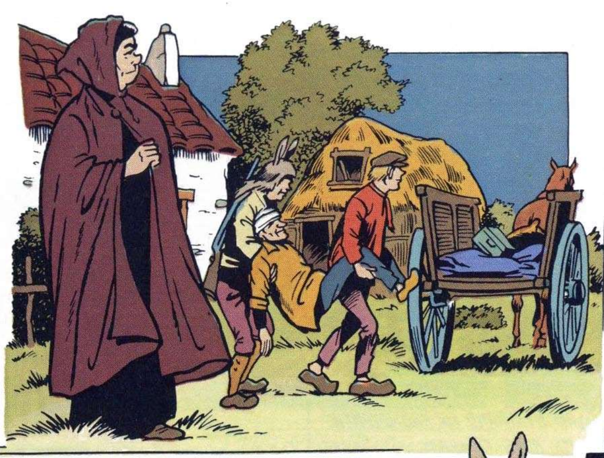






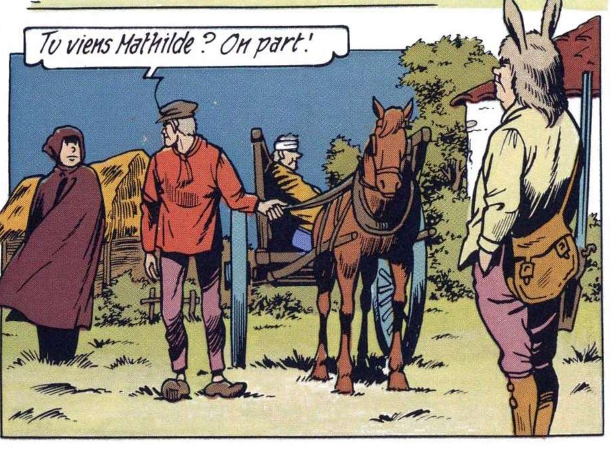



PENDANT CE TEMPS, Dix-Sept ENTEND LES PRÉPARATIFS DES BRACONNIERS POUR TRANSPORTER SIS ET MATHILDE EN HOLLANDE.




Ils s'en vont, tant pis! Mais Robert et Bertrand vont encore m'échapper!
93


Et je ne puis qu'écouter passivement! Ces types s'y entendent en ficelage!


Tu viens Mathilde? On part!

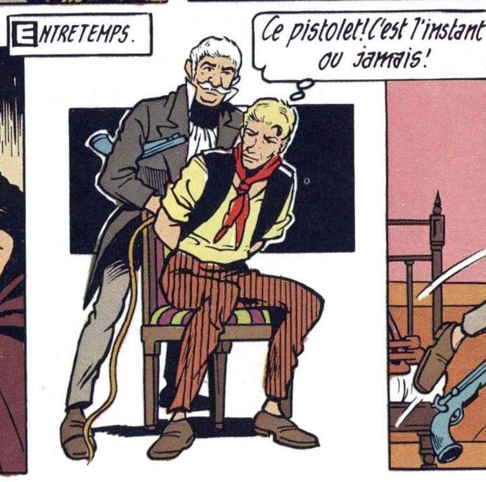

Avancez toujours, je vous suis. J'ai oublié quelque chose!
94

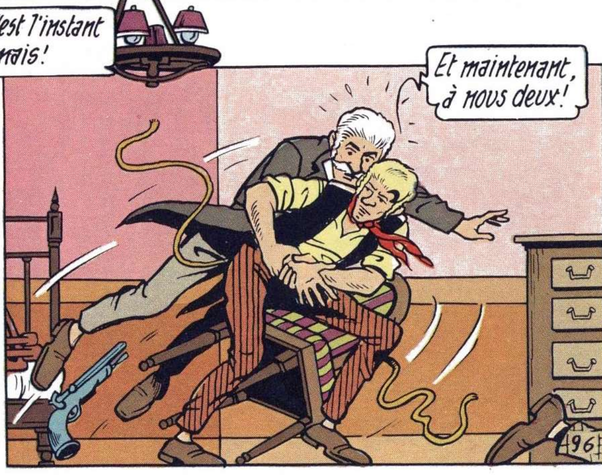

Mathilde! Elle veut se payer ma tête!


Alors, Mathilde, tu viens encore me jouer la comédie? Tu sais maintenant que je suis inspecteur de police et...


James, j'ai agi pour aider mon père. En d'autres circonstances peut-être, qui sait? ... Peux-tu me pardonner?
95


Bon, ça va! Détache-moi; je te laisse partir car j'ai l'œil sur du gibier plus important. Bonne Chance!


ENTRETEMPS.
Ce pistolet! C'est l'instant ou jamais!


Et maintenant, à nous deux!
96


Donne-moi le collier et je te laisse aller, Mudfinger!
Tu te battras pour l'avoir, bandit!
Je suis prêt, mais alors, selon les règles.
97
Débarrassons-nous de ce déguisement encombrant.
En garde! Et que le meilleur gagne!
98
99.
MUDFINGER TOMBE LA TÊTE SUR L'ARMOIRE ET PERD CONNAISSANCE.
C'est envoyé! Mais où est le collier?
100.


Le voici ; il le porte sur lui.




A CE MOMENT.
I feel fine again, sir... Je me sens très bien!
101


My necklace! Mon collier!


Heu... ça ne se fait pas!
Heu... mais c'est bon quand même!


Quelle fin romanesque! Pas un geste : vous êtes mes prisonniers.
102


That's impossible... Vous ne pouvez pas arrêter ces braves!
Désolé, lady Shirehamp. Je suis inspecteur de police; il y a longtemps que ces lascars se mesurent avec moi!

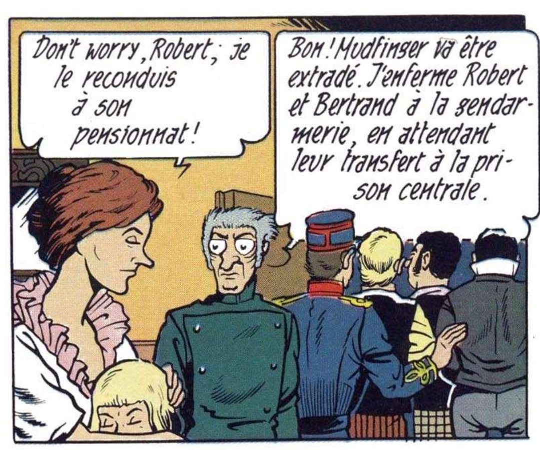

Madame Mangin m'avait chargé de vous protéger. C'est ainsi que le hasard me remit sur les traces de mon gibier.

On m'avait enfermé mais Mathilde m'a délivré, elle est actuellement en sécurité.
103


Dix-Sept, c'est votre jour de chance!
Oui, Mudfinger plus Robert et Bertrand! Une belle prise!


Et ce qui plus est, j'ai enfin prouvé ma supériorité intellectuelle!


Nous acceptons notre sort; mais que va devenir Jacky?
104


Don't worry, Robert; je le reconduis à son pensionnat!
Bon! Mudfinger va être extradé. J'enferme Robert et Bertrand à la gendarmerie, en attendant leur transfert à la prison centrale.

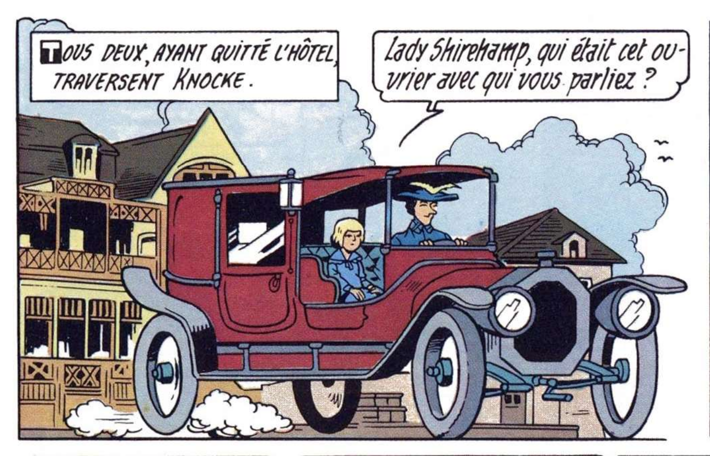

Lady Shirehamp, pourrez-vous aider mes amis?

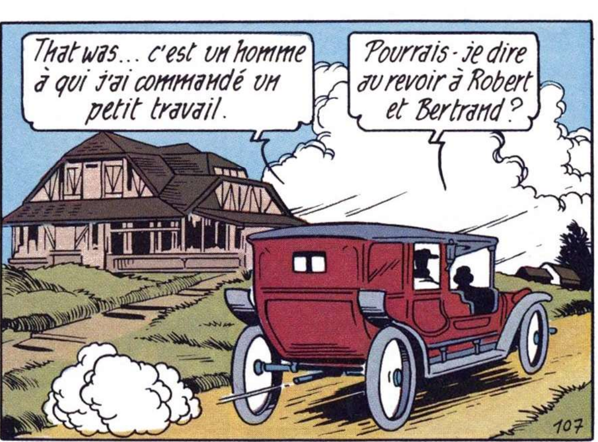

Who knows, Jacky... qui sait?.. Nous verrons!


EN ATTENDANT LA VOITURE PÉNITENTIAIRE, NOS CHEMINEAUX SE MORFONDENT EN CELLULE, PENDANT QUELQUES JOURS...
105

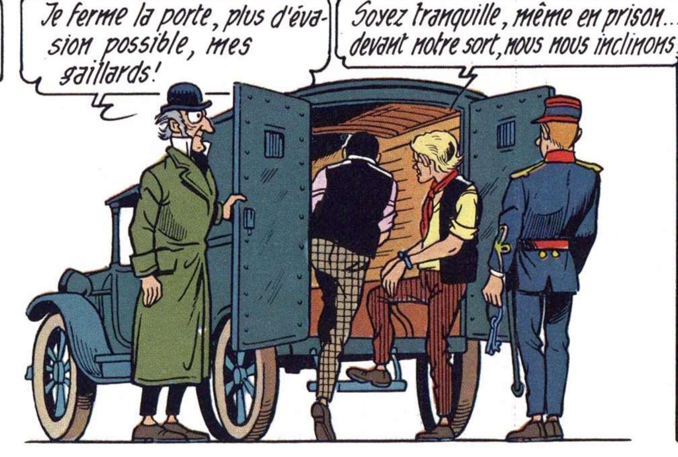

Le panier à salade est prêt, chef. Vous conduisez?
Oui et seul. Je ne me fie plus à personne!
Je triomphe enfin. S'ils s'évadent cette fois, j'en avalerai mon soulier de désespoir.


A CE MOMENT.
La lady discute avec un ouvrier. Elle lui donne de l'argent... Tiens? Pourquoi?
106.

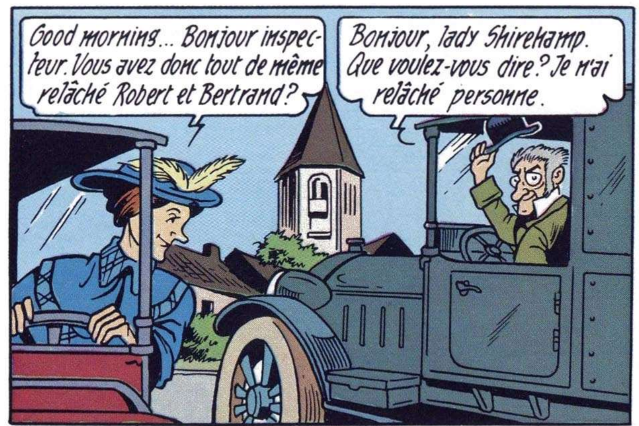

TOUS DEUX, AYANT QUITTÉ L'HÔTEL, TRAVERSENT KNOCKE.
Lady Shirehamp, qui était cet ouvrier avec qui vous parliez?


That was... c'est un homme à qui j'ai commandé un petit travail.
Pourrais-je dire au revoir à Robert et Bertrand?
107

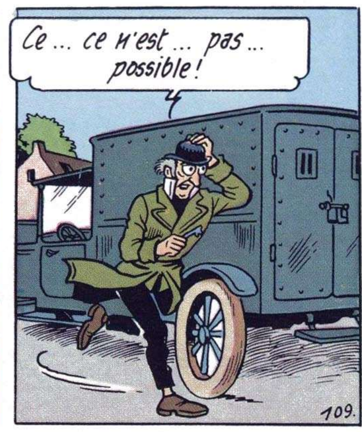

Yes... Ils vont partir; nous allons passer devant la prison!

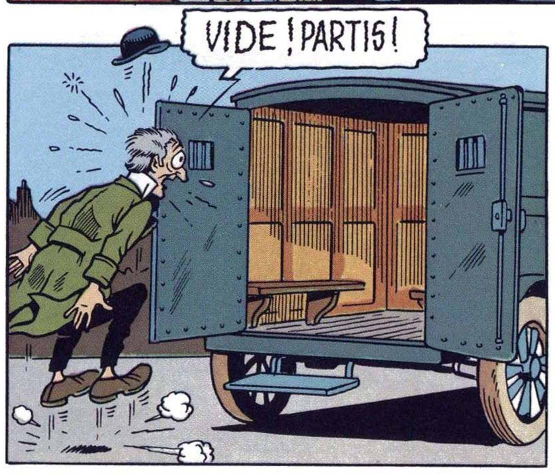

Je ferme la porte, plus d'évasion possible, mes gaillards!
Soyez tranquille, même en prison... devant notre sort, nous nous inclinons!


Clic! La porte à clef, la clef dans ma poche et en route vers le triomphe!
108


Good morning... Bonjour inspecteur. Vous avez donc tout de même relâché Robert et Bertrand?
Bonjour, lady Shirekamp. Que voulez-vous dire? Je n'ai relâché personne.


That's curious... bizarre! Je les ai vu courir derrière l'église.


Ce ... ce n'est ... pas ... possible!
109.


VIDE ! PARTIS !


C'... c'est de la sorcellerie!


Quick! Vite! Vous les rattraperez encore!

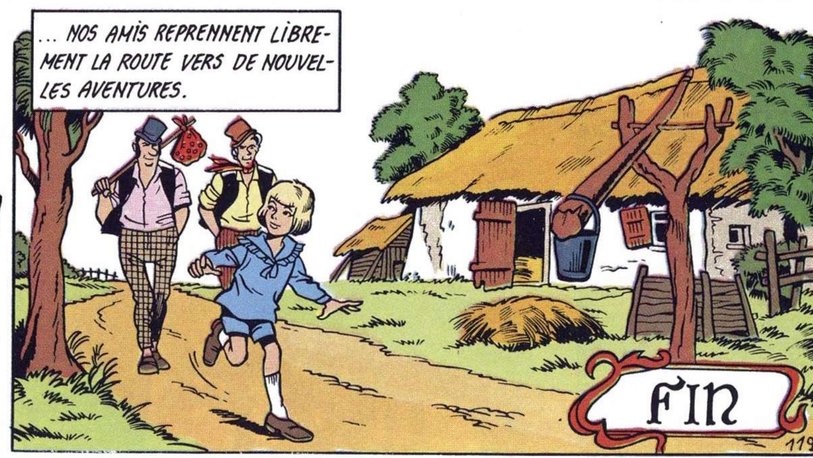
110.


La clef des menottes, Jacky. J'ai soudoyé l'ouvrier qui réparait la voiture. Tes amis sont derrière une cloison mobile, dans le fond. Dix-sept n'a pas pu les voir.




Lady Shirekamp, comment vous remercier!
Bah! Vous m'avez rendu mon collier. Et je confesse que je suis assez espiègle de nature!
111.


ET, PENDANT QUE DIX-SEPT, VAINCU MAIS STOÏQUE, TIENT PAROLE ET S'ATTABLE DEVANT UN REPAS INDIGESTE...


... NOS AMIS REPRENNENT LIBREMENT LA ROUTE VERS DE NOUVELLES AVENTURES.
FIN
112



Redresseur de torts, jamais perdant, toujours gagnant, Jérôme le surhomme au cœur sensible. Dans l'accomplissement de ses missions de cascadeur d'or, il vous entraîne sans cesse dans de nouvelles aventures pleines d'imprévu et de fantaisie.

1. Le mystère de Brispierre
2. La couronne mystérieuse
3. Roi de la jungle
4. Le tomahawk d'or
5. Le gnome de bronze
6. L'île verte
7. Le collectionneur original
8. La ville sous-marine
9. Les anneaux de Jupiter
10. Compo, le géant
11. La chasse dangereuse
12. Le cascadeur d'or
13. Le roi de la tomate
14. Les mouches de Masakin
15. Le gardian masqué
16. Le chasseur de chaussures
17. Le rat d'acier
18. Le volcan d'Itihat
19. Les glaçons de Loch Latham
20. Le chasseur de trésors
21. Les alchimistes
22. La tête d'or
23. Le breuvage magique
24. Aventure en Berunka
25. Les corbeaux de la Tour de Londres
26. Les perles de Majorque
27. Le vaisseau fantôme
28. Le canon turc
29. Les licornes vertes
30. La bombarde
31. Des roses pour la Berunka
32. L'arc-en-ciel bagarreur
33. La chenille de l'espace
34. Le temple du silence
35. Le biplan fantôme
36. Jérôme contre Jérôme
37. Le mystère de la route nationale
38. La bouée rouge
39. Les pirates de l'air
40. La clavicule du dinosaure
41. Quand les cigares explosent
42. Les joujoux dangereux
43. La chauve-souris
44. Razzia à Djerba
45. La grande-crevette
46. Le phare de Dragonera
47. Les Morrigans
48. La main noire
49. La piscine dangereuse
50. Les menhirs dansants
51. La couronne enchantée
52. Les statues ardentes
53. Les autophages
54. Le chien noir et la sorcière
55. Les flammes gelées
56. Le syndicat des cascadeurs
57. La ruche
58. L'enlèvement
59. Le pied du druide
60. Le carreau rouillé
61. Le faiseur de vent
62. La gondole noire
63. Le chevalier fantôme
64. Les voleurs de ferraille
65. Le dragon à deux cornes
66. Les pilleurs de banques
67. L'énigme de la mine
68. Une île au soleil
69. Le strato klepto cumulus
70. La légende
71. Les voleurs de fruits
72. Aventure au Far West



MARC SLEEN

Les aventures de

NÉRON

Le truculent Néron, son fils l'enfant prodige Adhémar, ses dévoués copains Bambou et Boulette, monsieur Claude et madame Bébelle, le fantastique Millesabords... il leur arrive, partout et toujours, quelque aventure singulière. Dans chaque album ils vous entraînent dans leurs histoires pleines d'imprévu et de fantaisie. Mais malgré les dangers et les menaces qui pèsent constamment sur eux, nos héros s'en tireront. Des albums du tonnerre!

Complètement en couleurs

10. Arthur Grosbedon
11. Les Wallabites
12. Le lutin doré
13. Baringo
14. Néron contre la F.F.F.
15. Sacré Théophile
16. Mama Kali
17. Les hommes bleus
18. Le lavoir des chiens
19. Les Nérontiques
20. Les Dinas déchaînées
21. Le cacatoès qui caquette
22. Gare à Castar
23. Les Papricains
24. Le mystère de l'île de Pâques
25. Zongo au Congo
26. Le gorille jaune
27. Le jardin des malices
28. Ivan le terrible
29. La bague du Muphti
30. Les chenilles rousses
31. Patati patata
32. Novembre Noir
33. Le virus du rire
34. La princesse Lovely
35. La moutarde d'Abraham
36. La fleur qui parle
37. Enivrante Charlotte
38. L'homme sans visage
39. La pantoufle volante
40. Brigandage en folie
41. Ottoman XIV
42. Le mauvais œil
43. L'arme redoutable d'Oumtata
44. La disparition du vase de Chine
45. La couronne de Neptune
46. La bague enchantée
47. La comtesse verte
48. Néron et la tête de cheval
49. Les ailes de Xopotl
50. Les Jinkaboums
51. La baleine bleue
52. La flotte en folie
53. Le Clo Clo clan
54. La vengeance du grand Clo
55. Le sixième lutin



Une nouvelle série
VANDERSTEEN

robert et bertrand

Les aventures de Robert et Bertrand se déroulent au XIXe siècle. Ces deux joyeux lurons sont de sympathiques vagabonds, ennemis déclarés de l'injustice, et qui aiment la liberté par-dessus tout.

déjà parus:

1. L'ermite de Beaucroy
2. La main noire
3. Le dragon vert
4. Le diable du Val aux roses
5. Le drame de Marie-Souillon
6. Documents secrets
7. Le diable noir
8. Le briseur de grève
9. Les étangs de Miremort
10. Aventure en Moldavie
11. La capuche écarlate
12. Les puissances occultes
13. Le dernier vol de l'épervier
14. La catastrophe de Corvilain
15. Le fantôme du Zwin

ISBN 90 02 01143 1 D/1977/0034/267 1/11/1977